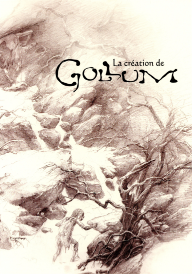
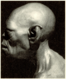
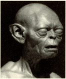
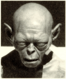
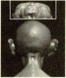
La création de GOLLUM







GOLLUM

Éléments rassemblés par Gary Russell
auteur de la série de livres
THE ART OF
THE LORD OF THE RINGS MOVIES

Couverture Recto
Esquisse de Alan Lee

4ème de couverture
Esquisse de Warren Mahy

2ème et 3ème pages de couverture
Photos des maquettes de design finales
réalisées par Jamie Beswarick
pour la sculpture approuvée du film
qui a permis à Bay Raitt
de réaliser la première version
numérique de Gollum

Packaging du DVD Gollum
Esquisses de Alan Lee

Du Film aux Objets de Collection :
Gollum, la création de Sméagol
Design du disque
Esquisse de Daniel Falconer

Textes extraits de
The Lord of the Rings: The Art of The Two Towers

Adaptation française Seven 7 et Coming Soon Communication
pour Metropolitan FilmExport.

Conception Graphique

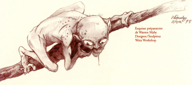
Conception : 90octane design, Los Angeles, CA











Esquisse préparatoire
de Warren Mahy
Designer/Sculpteur
Weta Workshop

La Création de Gollum

Depuis le tout début de la conception de la Trilogie jusqu'à l'été précédant la sortie du film *Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours*, l'apparence de Gollum n'a cessé de se modifier et d'évoluer. Le développement de l'aspect visuel de ce personnage a connu trois phases distinctes.

Pour commencer, des esquisses au crayon et à l'encre ont été réalisées par des designers de Weta Workshop, dont Daniel Falconer, Warren Mahy et Ben Wootten. Les artistes conceptuels Alan Lee et John Howe, considérés comme la référence dans la conception de la Terre du Milieu, y ont également participé.

La deuxième étape a été le travail de la modélisation 3-D. L'équipe de *Weta* a cette fois utilisé de l'argile pour réaliser des sculptures, des figurines en 3-D qui pouvaient être peintes, afin de donner au réalisateur Peter Jackson une meilleure idée de ce à quoi ressemblerait le personnage numérique.



Sculpture
Jamie Beswarick



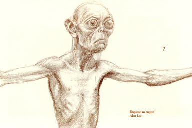


Andy Serkis dans le rôle de Gollum



Pour terminer, les artistes de Weta Digital ont créé les images finales, en utilisant comme référence la gestuelle et les expressions du visage de l'acteur Andy Serkis durant le processus de capture de mouvement.

Voici un carnet de route pour découvrir ce travail colossal, illustré par des esquisses, concepts, maquettes et modèles fil de fer qui ont contribué à la création du personnage en images de synthèse le plus saisissant et le plus crédible ayant jamais existé.



Esquisse au crayon
Alan Lee

Alan Lee

Alan Lee, l'un des artistes conceptuels de la Trilogie, raconte :

" Il est devenu très vite évident que le personnage de Gollum, aperçu dans *La Communauté de l'Anneau* et développé durant la production des *Deux Tours*, devait évoluer. Tout le monde aimait le premier Gollum, mais celui-ci avait été créé avant l'arrivée sur le tournage d'Andy Serkis, l'acteur qui prête sa voix et sa gestuelle au Gollum de synthèse. Et Andy nous a stupéfiés par la puissance émotionnelle de son jeu.

" Nous savions qu'il y aurait beaucoup de travail sur les textures et les détails, mais Christian Rivers a suggéré un changement de concept plus radical, afin de permettre à la marionnette d'arborer toutes les expressions et les subtilités qu'Andy apportait au rôle.

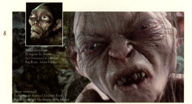
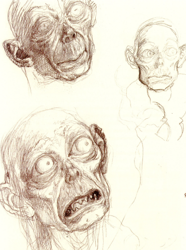


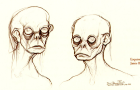
Image numérique
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau
Bay Raitt, Adam Valdez

Image numérique
Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours
Bay Raitt, Sergei Nevshupov, Weta Digital



9

Esquisses au crayon
Alan Lee



Esquisse préparatoire
Jamie Beswarick

"Bay Raitt, qui a modelé et mis en forme le visage numérique de Gollum, a travaillé en étroite collaboration avec Peter Jackson, le réalisateur et Fran Walsh, la coproductrice, ainsi qu'avec Jamie Beswarick et Christian, afin de préciser les moindres détails des expressions du personnage.

"En parallèle, l'articulation du corps de Gollum a été réalisée par Jason Schleifer et Paul Story et le Département des Créatures, sous la direction d'Eric Saindon. Ils ont utilisé un système "Muscle et Peau" développé par Richard Addison-Wood.

"Le nouveau Gollum est devenu plus réel grâce aux procédés d'effets de surface et de matière mis au point par le département "aspect visuel" sous la houlette de Gino Acevedo et Joe Letteri.



Comparaison des proportions du corps de Gollum
Weta Digital

"Une fois la marionnette numérique achevée, les animateurs, dirigés par Randy Cook, ont réalisé le jeu d'acteur grâce à une combinaison d'animation des dessins clés, de capture de mouvements, et en rotoscopant les mouvements effectués par Andy sur le plateau. Randy Cook et le Département Animation ont eu un travail monumental pour donner vie au personnage, qui devait avoir tant d'interactions émotionnelles et physiques avec les autres acteurs.

"Rassembler tous ces éléments a constitué une tâche colossale en soi. Le travail de titans réalisé par les équipes en charge de la composition d'image, de la mise en lumière, du rotoscope, de la mise en couleur, de la continuité des mouvements, et par les dizaines d'artistes et de techniciens qui se sont impliqués avec passion dans chaque aspect du processus, a permis de poser un nouveau jalon dans l'animation."

Alan Lee
Artiste conceptuel



Esquisse au crayon
Christian Rivers



John Howe

"À un moment, tout le monde était en train de créer son propre Gollum. Le pauvre Gollum a été une des créatures les plus ardues à saisir, fin, délicat et fuyant comme il est…"

John Howe
Artiste Conceptuel

Andy Serkis

"...Une des sources d'inspiration les plus importantes quant à la façon de bouger et de communiquer de Gollum m'est venue des esquisses des artistes et en particulier d'un dessin au crayon.

"On le voyait, brisé, la tête penchée sur le côté, la bouche ouverte comme s'il hurlait de douleur, tel un rescapé de la torture, ou un toxicomane en manque ; le poids de son esprit torturé et de son corps l'écrasant quasiment sur les rochers où il est assis.

"Cette image me hantait et m'a conduit à la conclusion que nous ne devrions voir cette créature qu'à quatre pattes. La dégradation physique de son corps, la douleur d'être rejeté, combinées à la perte de la chose qu'il aimait et qu'il haïssait le plus et au dégoût de ce qu'il est devenu, l'ont réduit à l'état de chose rampante sur le sol. Il ne se tiendrait plus jamais debout comme il l'avait fait avant d'être corrompu par l'Anneau. Ce fut une décision primordiale pour le personnage, inspirée par l'un des artistes conceptuels du film, John Howe."

Andy Serkis
Acteur



Les Concepts de Design

Warren Mahy

"J'ai toujours pensé que Gollum avait des yeux immenses et un petit nez – que la plupart des gens auraient qualifié de "mignon". Je voulais rendre cette impression d'intelligence et de roublardise dans mes dessins, et le fait qu'en dépit de son apparence inoffensive, il peut très bien étrangler quiconque lui tombe entre les mains ! Je voulais lui donner l'air assez âgé, même s'il a parfois un côté puéril, en particulier quand il mange des poissons, alors qu'il sait qu'il ne doit pas le faire ! Je me suis orienté vers une allure moins squelettique que la plupart des autres designers. J'ai fait de nombreuses esquisses rapides sur les expressions de son visage – aucune n'était vraiment pertinente, mais elles étaient si amusantes à faire !

"Nous avons beaucoup réfléchi à ce que Gollum devait porter, s'il était habillé. J'ai développé deux idées, une avec un pagne et l'autre où il avait une sorte de chemise usée. J'aimais cette idée qu'il ait des poches, de montrer les différents degrés d'usure et d'accrocs.







"Pour les scènes où ses deux personnalités se confrontent, je me suis efforcé de mettre en avant les traits de caractère de chacune. On peut imaginer la frustration que ressent cet être dans ces moments de conflit entre Sméagol et Gollum quand il "traverse le miroir" ; lorsque Sméagol se souvient de Gollum et Gollum se souvient de Sméagol. Il y a toute cette confusion, cette souffrance.

"Ce qui a été fantastique dans ce projet, c'est que nous avons eu beaucoup de temps pour développer les personnages. La philosophie – pour le design – était de ne pas passer trop de temps sur le fignolage des illustrations mais de se concentrer sur des bases justes pour la forme de son visage, la taille de son corps."

Warren Mahy
Designer/Sculpteur
Weta Workshop





Daniel Falconer

"Gollum a toujours été l'un de mes personnages préférés depuis que j'ai lu le livre. Je pense à présent que certains de mes concepts étaient un peu décalés par rapport à ce que nous voulions, peut-être un peu trop émaciés. En particulier, certains ne ressemblaient pas à un Hobbit qui avait évolué vers autre chose, mais plutôt à une créature entièrement nouvelle.

"Il a été décidé qu'il n'aurait pas un nez de squelette pour ne pas ressembler à un zombie. Nous avons réalisé assez tôt qu'il serait probablement nécessaire de lui donner un nez humain, autrement, il deviendrait trop antipathique. On lui a donné également une bedaine boursouflée, un détail introduit par Warren dans un de ses dessins. Cette idée a été poursuivie un moment – ayant un tout petit estomac, et ne mangeant pas beaucoup, son ventre devait être gonflé – mais elle n'est pas allée très loin.


Gollum



"Pendant un certain temps, personne ne s'est préoccupé des teintes de la peau de Gollum, alors je me suis lancé. Je me suis dit que sa peau, après avoir été couleur chair, avait changé. Il avait erré longuement dans les terres sauvages, et c'était comme si l'herbe avait déteint sur lui à force de courir dans la terre, pour ne plus laisser qu'une légère couleur chair. Là encore, cela le rendait peut-être un peu trop monstrueux. Le design final a une pâle tonalité de chair, plutôt que ces teintes verdâtres."

Daniel Falconer
Designer/Sculpteur
Weta Workshop







Ben Wootten

« L'idée de concevoir Gollum était un challenge colossal mais je suis ravi d'y avoir pris part. Quiconque a lu le livre a songé à Gollum ; tout le monde a une idée préconçue de ce à quoi il devait ressembler. Cependant, le réaliser a été incroyablement difficile. Je pense que tous les concepteurs de Weta étaient heureux de se lancer et de montrer leurs idées parce qu'objectivement, nous avions tous lu le livre et avions différents points de vue. C'était intéressant parce qu'il est le personnage le plus tragique de tout le livre. Tolkien ne montre pas ce que pensent ses personnages dans ses livres, c'est une saga à l'ancienne, mais on entre dans la tête de Gollum parce qu'il se parle à lui-même. C'est le seul personnage dont on voit le système de pensée ; je crois que c'est cela qui le rend attirant.





"Du point de vue artistique, ce qui symbolise le mieux Gollum à mes yeux, ce sont ses gros orteils, ses grandes mains maigres et ses yeux globuleux. Dans une de mes premières esquisses, je l'imaginais famélique – trop maigre peut-être, mais toujours dangereux. On peut se le représenter, dans les temps anciens, dans des terres assez fertiles, entouré de nids d'oiseaux, de jeunes lapins… Au moins une fois dans sa vie, il a été bien nourri, quand il rôdait autour des forêts des Elfes, espionnant les gens. Plus tard, bien sûr, après avoir été privé de nourriture pendant des jours, ne pouvant ingurgiter la nourriture elfique, il s'amaigrit et a l'air hagard. Le livre m'a vraiment donné l'impression qu'à la fin, c'est la seule force de sa volonté qui le maintient en vie, alors que cliniquement, il est probablement mort !"

Ben Wootten
Designer/Sculpteur
Weta Workshop



Christian Rivers

"Cette esquisse a été faite à partir de l'idée que Gollum devait avoir certains traits du visage d'Andy Serkis. Tout en respectant les proportions du concept original de Gollum, j'ai modifié certains détails du visage pour évoquer celui d'Andy. J'ai essayé d'imaginer Andy en Sméagol, et ce à quoi il ressemblerait s'il devenait Gollum..."

Christian Rivers
Artiste Conceptuel



Ci-contre
Esquisse Ben Wootten

Les Maquettes

Mike Asquith

"Une fois définie la représentation de Gollum, Peter Jackson a voulu voir plusieurs de ses expressions. On m'a donné des photos de Peter mimant toutes les expressions qu'il voulait voir Gollum exprimer. À partir de ces photos, j'ai réalisé ces six sculptures en pâte à modeler."

Mike Asquith
Designer/Sculpteur
Weta Workshop





Études d'expression








La Création Numérique

Bay Raitt

"Assez tôt, nous avons décidé que si nous voulions que Gollum ait une vraie présence, il fallait clairement définir sa palette d'émotions en n'utilisant que quelques infographistes plutôt qu'une équipe de cinquante personnes. Même si nous avons, malgré tout, fini avec une cinquantaine d'animateurs numériques travaillant sur Gollum, il fallait qu'il reste constamment le même. Nous voulions éviter que chaque animateur ne définisse le personnage en se basant uniquement sur ses propres connaissances. Il fallait que Gollum soit toujours semblable à lui-même, exactement comme un comédien en chair et en os. Et comme pour le jeu d'un vrai acteur, il fallait déterminer ce que son visage pouvait ou ne pouvait pas exprimer. Nous ne voulions pas qu'il ressemble tantôt à son cousin, tantôt à son frère ou à son grand-père. Il fallait qu'il reste Gollum. Pour y parvenir, John Feather, Sven Jensen et Brad DeCaussin m'ont assisté pour définir une gamme d'expressions faciales qui couvre toute l'animation du visage de Gollum. En d'autres termes, nous avons pu garder sa cohérence.

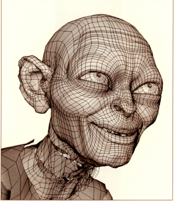


Image intermédiaire pour l'animation numérique,
Mike Stevens & Bay Raitt



Étude du visage
conçue et sculptée
par Jamie Beswarick
Mise en couleur par
Gino Acevedo





Quand la sculpture numérique
rejoint la sculpture physique…
Bay Raitt & Jamie Beswarick



"Une fois satisfaits des mouvements du modèle numérique de Gollum, nous avons obtenu une restitution physique du personnage à l'aide d'une imprimante laser à gel. Cette maquette a alors été sculptée en argile et façonnée dans les moindres détails à l'aide d'outils de sculpture traditionnels. Le résultat a été ensuite scanné à nouveau et modélisé informatiquement, puis appliqué au modèle numérique animé afin de créer la surface finale du visage et ses contours, tels qu'ils apparaissent dans le film.

"Entre *Le Seigneur des Anneaux : la Communauté de l'Anneau*, et *Le Seigneur des Anneaux : les Deux Tours*, Gollum a hérité de plus petits yeux, de plus grosses joues et d'un front plus large. Ses yeux et ses dents ont remporté la palme des éléments les plus retravaillés et les plus modifiés. "

Bay Raitt
Superviseur de la Conception du Visage de Gollum
Weta Digital



Sculptures
Jamie Beswarick


Sculpture
Bill Hunt


Sculpture
Jamie Beswarick

Jason Schleifer

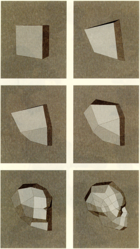
"Quand j'ai commencé à travailler chez Weta Digital, ma spécialité concernait le positionnement du personnage dans le plan. J'avais en charge la mise au point des outils qui permettent le contrôle de l'animation. On peut comparer cela à la fabrication de la structure de bois et des fils grâce auxquels on anime une marionnette. Les éléments de contrôle sont entrés dans une base de données, ce qui permet aux animateurs de traiter les bras, les poignets, les jambes, les hanches, etc... du personnage et de les manipuler pour leur faire prendre une posture particulière. Quand nous avons travaillé sur *La Communauté de l'Anneau*, nous nous sommes d'abord concentrés sur Gollum, ce qui nous a contraints sur-le-champ à un niveau d'exigence élevé en matière de contrôle. Nous avons appliqué par la suite ce que nous avions mis au point aux autres créatures de ce premier film, comme le Balrog et le Troll des Cavernes."

Jason Schleifer
Concepteur des Créatures
Weta Digital

Ci-contre
Marionnette pour animation numérique
Exemple du modèle interactif "contrôlé"
utilisé par les animateurs de Weta Digital
pour animer Gollum dans *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau.*
Bay Raitt & Jason Schleifer

Pages suivantes (40-41)
A partir d'un cube
"Ces photos illustrent la construction
du visage numérique de Gollum à partir d'un cube
en utilisant Mirai."
Bay Raitt
















Quand les choses vont de travers…



"Quelques exemples de bizarreries numériques."
Bay Raitt








NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

METROPOLITAN
FILM & VIDEO

www.leseigneurdesanneaux.com

NLHE2